APRENDA A DESENHAR MANGÁ

JAPAN FURY

PROMOÇÃO

CAVALEIROS DO ZODÍACO

QUADRIMIX

GANHE

100

KITS

DAS REVISTAS DOS CAVALEIROS

TOTORO

KIMBA

LODOSS WAR

SAMURAI SPIRITS

SAILORMOON

BASTARD

SAMPA

PROMOÇÃO
CAVALEIROS DO ZODÍACO
QUADRIMIX

Você pode ganhar 1 super kit com 10 revistas dos CAVALEIROS DO ZODÍACO

Veja como é fácil. Recorte a última página desta revista e desenhe o personagem que está faltando. Oriente-se pela cena completa que está ao lado. Os 100 melhores trabalhos receberão os kits em casa, pelo correio. Agora é com você. Mãos à obra. Envie seu desenho para rua das Camélias,198 cep: 04048-060 - São Paulo - SP.

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

QUADRIMIX

JAPAN FURY N.6
PUBLICAÇÃO NOVA SAMPA DIRETRIZ EDITORA LTDA.
RUA DAS CAMÉLIAS, 198 - CEP: 04048-060 - SÃO PAULO - SP. Tel. 5585 0898
DIREÇÃO: CARLOS ALBERTO CAZZAMATTA.
EDIÇÃO: FRANCO DA ROSA
PRODUÇÃO EXTERNA : ESTUDIO P.P.A. - SERGIO PEIXOTO E JOSÉ ROBERTO PEREIRA (DIRETORES)
COLABORADORES: DAVE MERRIL (EUA), TAKASHI ITO (JAPÃO) ORLANDO TASETO Jr. (REVISÃO).
DIAGRAMAÇÃO ELETRÔNICA: ALPHA DESIGN.
TODAS AS IMAGENS PUBLICADAS NESTA REVISTA SÃO USADAS PARA EFEITO DE RESENHA, E TEM SEUS DIREITOS RESERVADOS.
SAILORMOON Ⓒ, TOEI ANIMATION, SAMURAI SPIRITS Ⓒ, SNK, BASTARD Ⓒ, JUMP VIDEO, TOTORO Ⓒ, HAYAO MIAZAK, KIMBA Ⓒ
TEZUCA PRO. LODOSS WAR Ⓒ, RYO MIZUNO E YUTAKA IZUBUCHI.

ESPÍRITO SAMURAI?

NEM TANTO!

por José Roberto, O Guerreiro das Letras Tortas

Japão feudal, época em que deuses caminhavam sobre a terra. Um grupo de deuses deve guardar e proteger a humanidade (ou seja, o Japão). Sim! Você já ouviu essa história antes! E vai ver em muitas outras, os japoneses andam pagando pouco pros roteiristas... Só que, desta vez, não são apenas menininhas de saias, guerreiros de arma-dura, robozão grandão, cinco chatinhos de roupas coloridas ou um solitário ser do espaço com cara de penico! Eu vou lhe dar um toque precioso, prá você ver como o mundo funciona:

A SNK, a gigantesca empresa do ramo de vídeo-games, lançou em 1993 o saltitante jogo SAMURAI SHODOWN. Prá variar, o jogo foi/é um arraso. Uma baita animação, violência, sangue e menina bonita. Ou seja, os ingredientes prá um jogo estourar os musculosos Street Fighter, da concorrente CAPCOM.

No rastro do sucesso do jogo, que só Deus sabe quanto deu de dinheiro (já que milhões de moleques e minas loucos como você gastaram os últimos trocados), os japoneses (lá, e não aqui) bancaram uma nova jogada esperta: a exploração da imagem dos personagens do jogo.

Entenda: quando um produto é divulgado (estamos falando de um país sério) pela TV, cinema, rádio (!) e vídeo-game, um monte de outras empresas, interessadas em faturar em cima do sucesso, bate às portas da empresa que começou a moda. Essas empresas querem ALAVANCAR a venda de seus produtos, ALIANDO a venda de seus produtos com a IMAGEM do mega-sucesso. Puxa, pareço publicitário! Odeio publicidade!

Lá no Mundo Real, um desenho animado não é e nem nunca será, apenas um desenho. Ou ele é um derivativo de um sucesso... ou é o próprio sucesso que está alavancando outros produtos. Você já passou por isso!

No caso deste desenho, lançado pela minha querida FLASH-STAR, é um desses lances de país civilizado: SAMURAI SPIRITS traz todos os personagens do jogão SAMURAI SHODOWN.

A animação, por se tratar de um especial prá vídeo, não é lá essas coisas. E a história está cheia de furos, já os principais heróis morrrem, passam-se 100 anos e todos voltam numa boa,

como se nada tivesse acontecido. O que é estranho é que o Japão feudal, em 100 anos, não mudou nada? Em 100 anos ficou aquela baba de senhores feudais saindo na bolacha?

Acho que este desenho têm quatro graves erros: primeiro, não explora todo o potencial da deliciosa Nakoruru, sem dúvida a gatinha mais legal dos games da SNK. O segundo erro é do roteiro: surge a guerreira Amakusa, não se sabe de onde e que mantém-se sob o poder de um demônio maligno, blá-blá-blá. Outro erro de roteiro: prá que copiar a história de "A Espada de Kamui" (Kamui Densetsu)? Neste desenho japonês, lançado a muitos anos pela falecida Express Vídeo, tinhamos um órfão criado por bondosos camponeses, e cuja mãe adotiva morre pelas mãos dos caras que querem matar o filho. Cheira a cópia, mesmo.

E, finalmente, alguém se esqueceu de que haviam legendas em japonês que traz os nomes dos personagens. Tudo bem, eu joguei o jogo. Mas e quem não jogou? Fica na dúvida e não se sabe quem é quem.

E alguém ficou me devendo o que os personagens dizem quando dão seus golpes, já que a dublagem, competente, não ajuda.

Fiquei sentido, viu?

Pena que ainda não se lança no Brasil, fitas dubladas e legendadas. Rei Leão pode, mangá não?

Tudo indica que a SNK e a FUJI EIGHT CO. (produtora do desenho) vai parar nesta fita mesmo. Uma pena, pois os personagens do SAMURAI SHODOWN são muito legais, acho que até melhores que dos Street Fighter, e mereciam uma história melhor.

Ficaram me devendo!

Capa, espada, dragões e magia. Sangue, tripas, violência, mulher bonita com pouca roupa...ou sem ela! Isso o quadrinho do Bastard!! tem de monte. Foi lançado inicialmente na revista Shonen [illegible], no começo de 1988, como uma história fechada de 40 páginas sob o título de Wizard. Mas o público gostou tanto que seu autor, Kazushi Hagiwara, foi convocado para "esticar" a história e fazer dela uma série, que ele resolveu chamar de Bastard!! (é assim mesmo, com dois pontos de exclamação).

Por Sérgio Peixoto - Defensor dos [illegible] e vaqueiros

バスタード BASTARD!!

暗黒の破壊神

A HISTÓRIA

Começa 400 anos após a queda da civilização atual. Depois de um período de barbárie, a humanidade conseguiu evoluir novamente até um estágio próximo da idade média. Só que com muito mais magia.

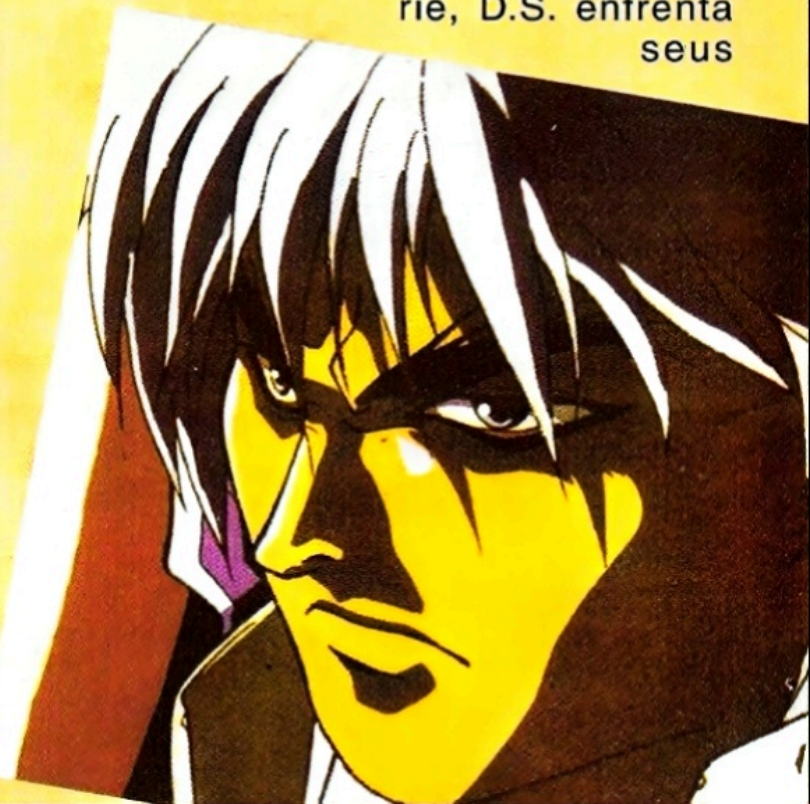
Um poderoso mago com 400 anos de idade, chamado Dark Schneider, foi vencido e aprisionado em um corpo de criança por um grupo de heróis do reino de Metallica-Na. Para se libertar de sua prisão corporal ele teria que ser beijado por uma virgem.

Quinze anos após sua prisão, o reino é invadido por forças maléficas lideradas pelo Mago Abigail, que deseja destruir o terceiro selo dos quatro que prendem o demônio Antrax, responsável pela destruição da civilização humana.

Sem ter como deter Abigail, Jo Nort, um dos que prenderam Dark Schneider, decide libertá-lo. Para isso manda a sua filha Yoko beijar seu criado, o garotinho Luce Renren! Após muita embromação por parte de Yoko (coisa de japonês: menina morre de vergonha de beijar em público), finalmente o beijo sai. E o pequeno e bobo Luce vira o todo-poderoso-fodão-e-metido-a-gostoso Dark Schneider, exemplo puro do anti-herói.

A série fez sucesso por lá porque há muito não se via um personagem tão canalha quanto D.S. no mangá: come todas (todas mesmo! Nenhuma garota escapou intacta na série), convencido até não poder mais ("o único deus por aqui sou eu!"), sacana ("o único que pode comer a Yoko sou eu!"), ambicioso ("eu vou conquistar o mundo!"), com pinta de galã de novela e com magias de devastar continentes! Ainda por cima, ele é o herói da história! Imagine então como são os vilões...

Durante a primeira parte da série, D.S. enfrenta seus



antigos seguidores: o ninja Master Gara, um cara tão sacana quanto ele, e Ashes Nei, uma elfa negra que ele adotara como filha (assim que ela cresceu, virou sua amante! Pudera, gostosa até as orelhas pontudas), domina uma espada demoníaca poderossíssima, se mata para livrar Ashes de uma maldição, e depois ressuscita.

E, finalmente, enfrenta Abigail num duelo de magia que mudou a geografia do terreno! Já deu prá sentir o poder...

A série durou, até agora, 16 volumes com 200 páginas, totalizando mais de 3.200 páginas da mais pura violência, erotismo...e humor!

Do volume 1 a metade do 8, a série foi publicada na Jump, sendo posteriormente transferida para uma revista adulta da editora, a Super Jump, onde Dark enfrenta Antrax na raça (libertado por outro filho adotivo seu, Karl-su), tem umas pinimbas com Gara de novo (por causa da Ashes). Surgem os Anjos Caídos, as origens de Dark Schneider são explicadas, e a verdadeira identidade de Luce é mostrada...e por aí vai. Enquanto durar, Bastard será na certa o quadrinho mais rock'n'roll que o Japão já viu, já que tá cheio de nome de banda de heavy metal pela história!

EM VÍDEO

Com tamanho sucesso, seria estupidez não lançarem o desenho animado,

e em 1992 é lançada pela Jump Vídeo a série de OVA Bastard!!, com seis capítulos de 30 minutos cada. Nela, como manda o figurino, o roteiro foi "amaciado", sem perder sua malícia e bom humor. É o velho problema de sempre, maneirar para os pais não chiarem. Mas não se trata da série completa: só foi aproveitado o roteiro do mangá até o volume 8 (ou seja, tudo o que foi publicado na Shonen Jump), com algumas alterações (para melhor) no texto original, dando mais ênfase aos combates. Ficou adrenalina e humor em doses puras.

O quê? Ah, você quer mais? Não precisa se preocupar: está em produção no Japão a série de OVA Bastard!! 2, que aproveitara as aventuras de D.S. na Super Jump (ou seja, do volume 8 e meio em diante). Ao que parece, desta vez as cenas eróticas não serão tão censuradas.

QUERO O MANGÁ DO BASTARD!!

Como ainda não foi lançado nos EUA, você tem três alternativas: pedir pro Japão através de um amigo, encomendar nas livrarias japonesas do bairro da liberdade em São Paulo (demora cerca de 4 meses para chegar, você precisa informar o código da revista, mais o nome da editora) ou tentar encomendar por uma livrarias nos EUA, mas lembre-se: só escreva em inglês.

Os volumes são da editora SHUEISHA, e o preço de cada exemplar varia de 360 a 390 Iens (uns 4 a 5 dólares, mais frete).

Volume 01: ISBN4-08-871063-0
Volume 02: ISBN4-08-871064-9
Volume 03: ISBN4-08-871065-7
Volume 04: ISBN4-08-871066-5
Volume 05: ISBN4-08-871067-3
Volume 06: ISBN4-08-871068-1
Volume 07: ISBN4-08-871069-X
Volume 08: ISBN4-08-871070-3
Volume 09: ISBN4-08-871831-3
Volume 10: ISBN4-08-871832-1
Volume 11: ISBN4-08-871833-X
Volume 12: ISBN4-08-871834-8
Volume 13: ISBN4-08-871835-6
Volume 14: ISBN4-08-871836-4
Volume 15: ISBN4-08-871837-2

UM VIZINHO MÁGICO

por Zé Roberto, um homem marcado pelos lábios mornos do Destino!

Há momentos em que, quando entramos na locadora, nem imaginamos o que está na prateleira. Afinal, tem tanta tralha que a gente se perde.

Mas o leitor da JAPAN FURY já se ligou que na promoção de nosso sagrado primeiro número sorteamos a fita "Meu Vizinho Totoro". Logo, se está na JAPAN FURY, a coisa é boa! E é mesmo!

"Meu Vizinho Totoro" (Tonari no Totoro) foi produzido em 1988 pela mão mágica do diretor Hayao Miyazaki (o mesmo que fez o legalzim "A Adaga de Kamui", lançado pela falecida "Express Vídeo", e o ainda inédito por aqui "Nausicaa"). Miazaki-sama é um megadiretor japonês e, entre tantas obras, esta é uma das mais lindas e humanas de sua carreira. Tanto que detonou no Japão, derrotando o longa-metragem dos "Cavaleiros do Zodíaco", veja você!

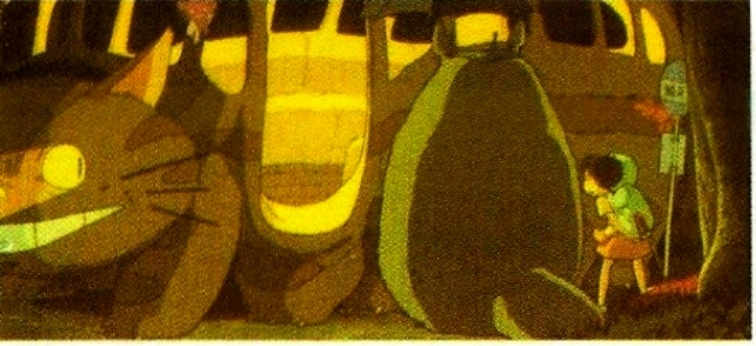
A história é singela: duas garotas, Satsuki (8 anos) e Mei (4 anos) e seu pai se mudam para o interior do Japão nos anos 50, para ajudar na recuperação da mãe, atingida por uma doença não especificada.

As duas garotas passam o tempo explorando sua nova e maravilhosa casa. Mei descobre a existência de estranhas criaturinhas prá lá de simpáticas, os Totoros, que só as crianças podem ver.

Mei descobre o Rei Totoro, um bichão grandão e enorme, destamanhão! Você que é mãe e tem criança pequena, repare como Mei tem os trejeitos de criança mesmo, não aquelas forçadas de barra que a gente vê na TV.

O espetáculo deste desenho é para o fundo das cenas, absolutamente magnífico. E para o desenho dos ambientes internos das casas, tudo perfeito. Desculpa se eu exagero nos elogios, mas é demais! Meus olhos cairam da cara quando assisti "Meu Vizinho Totoro" pela primeira vez, em 1990. Agora, bem dublado (apesar da voz original do Totoro ter sumido, sabe-se lá porque), a história cativa as pessoas mais sensíveis e com miolos na cabeça.

Tá bom. Você é daqueles caras que curte bofetes, pernadas, sangue. Eu também. Mas nem só de violência vive o fã de animação japonesa. E esta é uma excelente oportunidade para se conhecer um pouco dos pontos de vista japonês/oriental. É a chance de se entrar em um mundo mágico muito diferente, com



crianças se portando como crianças e onde a magia se mescla à realidade.

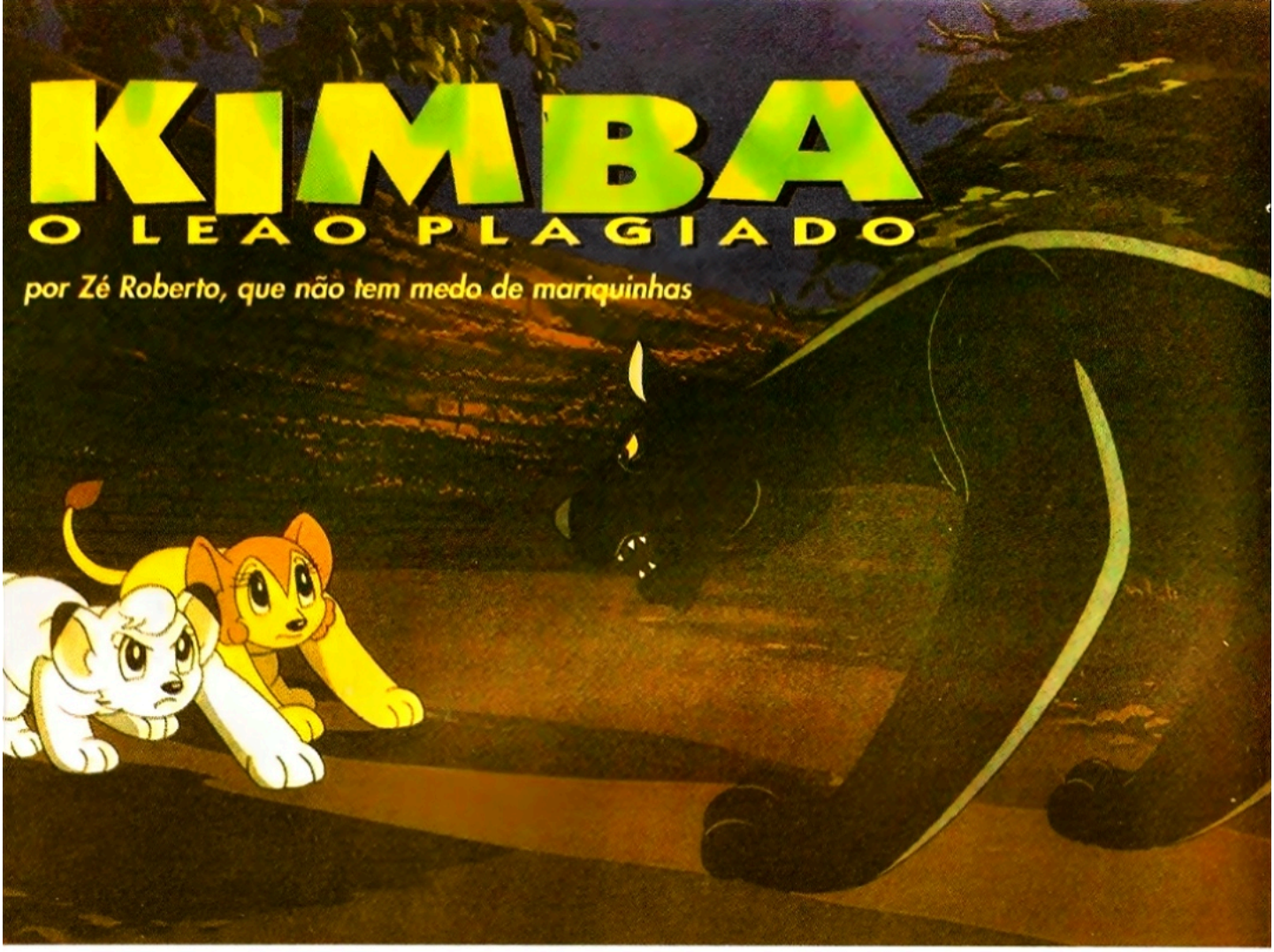
Quer ver só? Quando Satsuki e Mei estão na chuva esperando o pai chegar de ônibus, atenção para o sinalizador do ônibus: quando o pai desce, o ônibus mostra uma espécie de "bandeira de alerta". Uma coisa impensável no Brasil. Vai ser detalhista assim na China! Digo, em Tóquio!

Confesso que há muito tempo eu não via um desenho tão humano, casando uma excelente tecnica de animação com um roteiro perfeito, em que cada personagem é muito bem estudado. O último desenho japonês que me emocionou tanto assim foi "O Príncipe e o Dragão de Oito Cabeças". Lembra desse?

Faça o que tiver que fazer, mas assista "Meu Vizinho Totoro". Nós da equipe da sua JAPAN FURY recomendamos veementemente!

KIMBA
O LEÃO PLAGIADO

por Zé Roberto, que não tem medo de mariquinhas



Quando eu tinha 4 anos, em 1968, haviam muitos desenhos japoneses passando na TV. Mas, tenha certeza, a TV brasileira na época era uma baderna! Primeiro, era tudo em preto e branco. A imagem era ruim, os comerciais piores ainda e volta e meia aparecia um militar prá cantar o hino nacional. Você não sabe do que escapou!

A programação da TV brasileira era péssima: passava Pica-Pau, Tom e Jerry, Impossíveis, Zé Colmeia, essas babas o tempo todo! E depois, as distribuidoras não usavam a TV prá vender brinquedos. Eles compravam os desenhos a preço de banana (que os EUA vendiam, a preço bananal)e estavam satisfeitos.

E a qualidade técnica dos desenhos era bem sofrível. A maioria, senão todos, estavam com problema de dublagem (não mudou muito, né?). Fora que as cópias estavam em filme 16 mm (hoje é tudo em U-Matic, um fitão que dá o quíntuplo da fita VHS).

Então, você não imagina o que a véia aqui passou: imagem ruim, som ruim, dublagem ruim, diálogos ruins. E como os desenhos japoneses eram considerados inferiores, eles não recebiam o destaque de um Flintstones.

E, como se não bastasse o carinho que sinto pelos desenhos japoneses antigos, que tais desenhos são raros e preciosos, lá vem americano safado chupar a idéia dos japoneses.

Você, que assistiu o deplorável Rei Leão, fique sabendo que havia um desenho japonês idêntico a esta coisa ame-

ricana. Ah! Acha que estou forçando? Repare as "coincidências":

Em Kimba (Jungaru Taitei), tinhamos Leo, rei dos animais da selva, pai do pequeno Kimba. Leo morre ao tentar salvar sua esposa de caçadores. Mas Kimba e sua mãe são presos e vendidos a um zoológico. Kimba escapa do navio, jurando que, algum dia, iria resgatar a mãe.

Kimba volta à África e assume seu reino a duras penas, já que as hienas não queriam-no no poder. O jovem leão mostra outros valores para os animais: fica proibido comer a carne de outros animais, pois a vida é sagrada. Todos os seres vivos merecem ser ajudados. Tanto que Kimba salva os mesmos caçadores que lhe mataram o pai!

Como no Brasil só se assiste a refugo retalhado, ficamos sem saber as aventuras do pai de Kimba antes de sua morte, ficamos sem saber a morte do pequeno Kimba (Kimba se suicida para que um amigo faminto lhe coma a carne e use sua pele como cobertor) e seu casamento com a leoazinha Lia. Acontece que a distribuidora trouxe só um lote de desenhos e não seu começo, meio e fim como seria de se esperar. Como de costume, a distribuidora não tinha dinheiro prá comprar o lote todo e Kimba ficou destroçado.

Enfim, Kimba começou nas histórias em quadrinhos de Ossamu Tezuka em 1950, terminando em 1954. Publicado incialmente na revista Manga Shonen, Kimba virou desenho animado em 1964, sendo o primeiro desenho animado para a TV japonesa totalmente colorido. E no Brasil, a véia aqui assistiu em preto e branco mesmo, já as transmissões em cores começaram apenas em 1972 e as fitas originais estavam em p&b.

As coincidências entre Kimba e Rei Leão vão além das meras aparências: em ambas as séries temos um jovem leão que tem o pai, que é rei dos animais, morto. Em ambas as séries, o leãozinho é forçado a se exilar. E em ambas as séries temos hienas ameaçadoras, pássaros amigáveis, javalis, leoazinha apaixonada, macaco conselheiro, pássaro engraçadinho. É muita picaretagem! E tem trouxa por aí que acha que Disney é sinônimo de trabalho honesto! Bláh!

Não que eu seja contra Disney (ele nunca me dedurou pro governo, como fez com alguns). Eu amo Donald e tenho uma queda pelo Pateta (se bem que acho o Mickey uma bichinha). Sou contra a empresa Disney, que precisa copiar a idéia dos outros prá fazer dinheiro. Eu sei o que é ter uma idéia copiada! Tem uns e outros que vivem fazendo isso com a JAPAN FURY! O leitor esperto já reparou nisso.

No começo deste ano, a filha de Ossamu Tezuka deu uma declaração a CNN: ela disse que não queria processar os estúdios Disney por plágio, apesar dos protestos do público japonês, indignado com a mutreta gringa. Ela queria apenas que os gringos se retratassem e colocassem nos créditos do Rei Leão que a obra é "baseada" em Kimba.

Está esperando até hoje.

AS GUERRAS DE LODOSS

Por Sérgio Peixoto e Marcelo Nunes.
Os guerreiros das espadas longas.

Muita gente já ouviu falar de Lodoss Wars e até chegou a ver alguma coisa, quando foi exibido um trecho no (felizmente) extinto programa TOP TV. E como sabemos que a curiosidade sobre esse desenho é grande, se segura que agora você vai saber tudo agora mesmo!

Lodoss foi criado por Ryo Mizuno, que jogava RPG com um grupo de amigos, e nas horas de tédio escolar, desenhava personagens. Um dia ele apresentou ao grupo sua idéia para uma aventura numa ilha imaginada por ele: a Ilha Maldita de Lodoss.

O grupo passou a jogar suas aventuras e Mizuno ia acrescentando novas informações e detalhes dentro e fora dos jogos. Em breve o grupo criou um sistema próprio de RPG, baseado em Lodoss.

Em 1986, Mizuno e o grupo apresentaram Lodoss Tou Senki numa revista mensal, a Comtuteek. Foi um sucesso. Era o primeiro RPG genuinamente nipônico... e que conseguia agradar o público! Daí, virou um jogo oficial de RPG, jogos para computador (RPG e Adventure), jogos para vídeogames (sistemas idem), livros de contos, adaptação para quadrinhos, e finalmente, em 1991, uma série de desenho animado com 13 capítulos (chamada Record Of Lodoss war).

A novidade para nós é que a série está sendo lançada em vídeo nos EUA, a um preço acessível. E inglês é muito mais fácil de entender do que japonês. Ou você não sabe o que é hot-dog?

LODOSS - A ORIGEM DE TUDO

Há muito tempo atrás, houve uma guerra entre deuses da luz e os deuses das trevas. Na terra os mortais também lutavam, cada um do lado do seu deus. Mas, aos poucos, os deuses foram morrendo. Restaram apenas Marpha, a mãe terra, e Kardiss, a deusa da destruição. O duelo final terminou com ambas se ferindo de morte. Com a agonia de Kardiss, sua aura negra libertou um incrível poder de destruição, que ameaçou envenenar todo o mundo. Para proteger a terra, Marpha separou a terra contaminada do resto do continente, criando uma ilha isolada, a Ilha Maldita de Lodoss.

Após isso, as deusas morreram. A aura de Kardiss permaneceu na ilha de Marmo e seu espírito atraiu tudo que era mau e perverso para lá. A aura de Marpha ficou em Lodoss e seus poderes ainda protegem a ilha e seus habitantes. Em Lodoss surgiram novos reinos, e a vida prosseguiu por séculos. Até...

OS PERSONAGENS

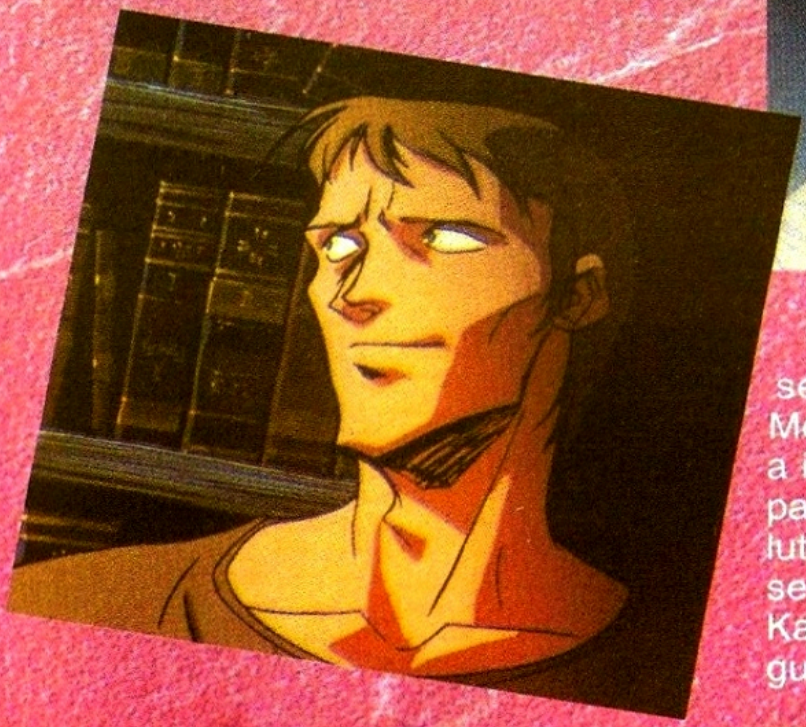
Parn - O Guerreiro - Jovem bravo, leal e idealista. Sonha em se tornar um Guerreiro Sagrado de Valis, como seu pai. Para isso, deixa sua aldeia natal e parte em direção a Valis, reunindo o grupo durante a jornada. É seu carisma inocente que atrai os demais.

Deedlit - A Elfa - Possui poderes mágicos e fala com os espíritos da natureza. Se juntou ao grupo no terceiro capítulo, por curiosidade, queria compreender os humanos. Mas o motivo verdadeiro foi sua paixão por Parn, seguindo-o para onde quer que vá.

Eto - Sacerdote de Fallis - Amigo de infância de Parn. Retorna no segundo capítulo, após passar alguns anos de aprendizado num templo. Conjura magias sagradas e é o mais calmo do grupo. Muito tímido e reservado.

Gim (pronuncia-se Guim) - O Anão - Curto e grosso nas maneiras, excelente guerreiro e artesão. Força bruta e porrada é com ele! Se juntou ao grupo e passou a treinar Parn. Prometeu à Sacerdotisa Nice encontrar sua filha desaparecida, Leilia.

Slayn - O Mago - Possui grandes poderes mágicos! Amigo antigo de Gim, se juntou ao grupo junto com ele no segundo capítulo. Possui muita experiência, paciência e calma, o que equilibra um pouco o jeito meio impulsivo de Parn.

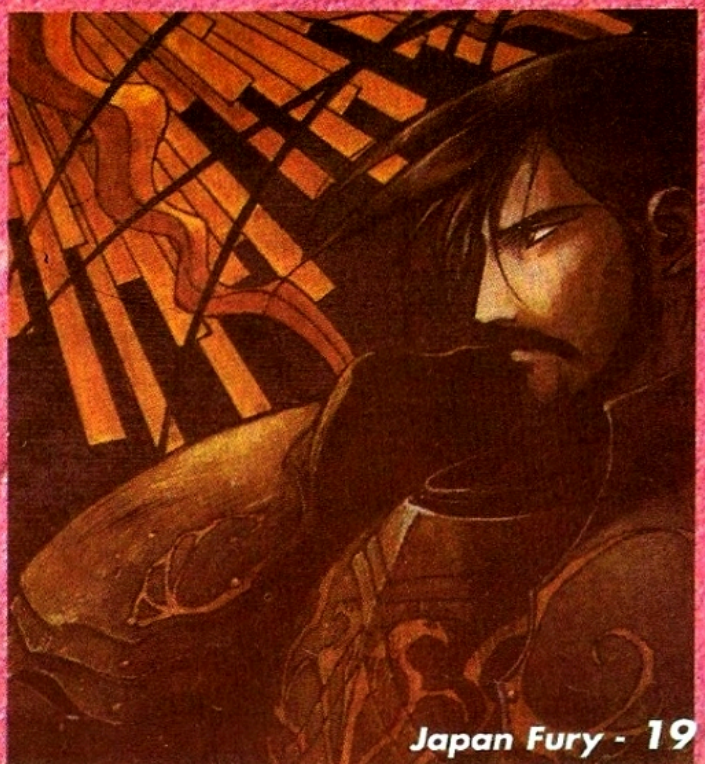


Woodchuck - O Ladrão - Pilantra, malandro, sempre cheio de otimismo e bom humor. Se uniu ao grupo no terceiro capítulo, quando Parn salvou sua vida. Por causa disso, o segue tão fielmente quanto é possível para um ladrão. Sonha em ficar rico no mole.

DEMAIS PERSONAGENS:

Nice - Alta Sacerdotisa de Marpha - Um dos seis heróis que lutaram contra o deus-demônio. Quando Gim foi ferido em um acidente de mina, cuidou dos ferimentos dele. Para retribuir o favor, ele prometeu encontrar sua filha desaparecida.

Kasher - Senhor do Reino do Deserto. Também conhecido como Rei-Mercenário. No passado, percorreu toda a ilha de Lodoss apenas com a sua espada. Uniu-se ao rei Fam de Valis na luta contra o Reino de Marmo. Tornou-se o ideal de Parn como Cavaleiro, e Kasher começou a treina-lo na arte da guerra.



Princesa Fianna - Filha única do rei Farn. Foi raptada por Karla e resgatada por Parn e Cia. Com este feito heróico, eles foram recebidos em Valis como heróis. Fianna tem uma queda por Eto, que fica sempre desajeitado quando ela está por perto.

Beld - O Imperador Negro - Quando enfrentou o deus-demônio com os demais, utilizou a espada maldita Esmagadora de Almas. Ela perverteu seu espírito, e o ajudou a tornar-se Imperador da ilha de Marmo. Agora, ele pretende controlar Lodoss também, derrotando reino por reino.

Ashram - O Cavaleiro Negro - General-comandante dos exércitos de Beld. Bravo e perverso, não tem misericórdia para os fracos. Totalmente leal a Beld, tem a secreta esperança de se tornar rei com a morte dele, um dia. Tem uma leve queda pela elfa negra Pilotes.

Pilotes - A Elfa Negra - Serve cegamente a Ashram. Apaixonada pelo Cavaleiro Negro, o segue tão lealmente quanto Deedlit o faz a Parn. Mas a perversidade dele mantém distância entre os dois, que Pilotes tenta quebrar a todo custo.

Bagunard - O Feiticeiro Negro - Mago necromante que serve a Beld. Sua personalidade e perversidade deram-lhe o título de Feiticeiro Negro. Anseia ressuscitar a deusa Kardiss, a deusa da destruição. Com isso, espera conquistar a vida eterna, e combinar seus poderes aos dela.

Karla - A sombria feiticeira - Assistiu à destruição do antigo Reino da Magia por "bárbaros", e jurou que isto nunca mais aconteceria. Tem agido secretamente, manipulando os eventos da história de Lodoss. Ela não quer que a ilha seja controlada por um único poder, seja ele bom ou mau. Foi por isso que ela ajudou os demais na luta contra o deus-demônio. Tem mais de 500 anos, pois seu espírito vive dentro de uma tiara mágica. Assim, pode "vestir" outros corpos, como o da infeliz Leilia, que é sua hospedeira atual.

Ficha Técnica
Produção: Haruki/Kadokawa
Diretores: Akinori Nagao, Mori Tatsu, Masahisa Yamada, entre outros.
Produtor: Rekigen Kadokawa
Roteiro: Osane Watanabe e Kenichi Kanemaki
Personagens Originais: Ryo Mizuno e Yutaka Izubuchi

Onde comprar a fita??
Como Lodoss Wars ainda não saiu no Brail, vamu lá fora buscá a parada! Escreva ou passe fax para o endereço abaixo e se informe. Mas escreva em inglês, que ninguém por lá entende português! O preço da fita, com três capítulos, estava em U$ 29,95 mais despesas e taxas. Aproveite e peça um catálogo, os caras têm desenhos japoneses legendados e dublados muito bons!

U. S. MANGA CORPS
250 West 57th Street, Suite 317
New York, NY 10107
Phone: 212-977-7456
FAX: 212-977-8709

SAILORMOON

A FUTURA LÍDER DO SEU CORAÇÃO

Por Sérgio Peixoto, que quer as pernas da Chun-li, e Willian de Godoy, o arquivo Moon. Arrematou, Zé Roberto, que não deve dinheiro pro pai.

Esqueça aqueles heróis cheios de ódio e revoltas contra o mundo. Em Sailormoon, a coisa é beeeeem diferente! Mas falemos da líder (líder?) do grupo.

Ela tem 14 anos, e estuda na escola Kuritsujúban (não é nossa obrigação traduzir certas coisas, a distribuidora é paga prá isso). É preguiçosa, não gosta de estudar, tira notas baixas e não sabe cozinhar ou lavar. É medrosa, chorona, desajeitada, burrinha, briguenta e sonhadora. Dorme até tarde, joga videogame (apesar de ser uma péssima jogadora), come sempre que possível, e é curtidora assídua de mangá. E está sempre atrás de um paquera.

Este é o perfil prá lá de diferente da principal personagem da série que estréia no ano que vem na Rede Manchete: SAILORMOON!

USAGI TSUKINO (pronuncia-se "Usagui") é uma não muito comum garota japonesa, até o dia em que, saindo atrasada (como sempre) para a escola, ela vê um grupo de crianças judiando de uma gata no qual haviam colado um band-aid na testa. Depois de ter salvo a gata dos moleques, Usagi tira o band-aid e vê que ela tem uma lua tatuada! A gata pula e olha para ela com um olhar que a deixa preocupada, mas a escola está esperando!

O resto do dia de Usagi é uma desgraça: perdeu a primeira aula, tirou nota baixa na prova, e saiu sem tomar café! E chegando em casa, leva bronca da mãe pela nota baixa...

Usagi resolve tirar um cochilo no seu quarto, quando é acordada com uma batida na janela. Era a gata que ela tinha ajudado! A gata se apresenta com o nome de Luna. Quando a gata fala, Usagi pensa que é um sonho e resolve fechar os olhos e dormir de novo, dormir é com ela mesma.

Só que Luna mostra que tudo é real, e não um sonho. Luna lhe dá um broche de presente e explica que Usagi á a reencarnação de uma das guerreiras SAILOR, do extinto reino da Lua. Para se transformar, Usagi tem de levantar a

mão e dizer: "MOON Prisma Power Make Up" (adaptando-se porcamente, "Maquiagem do Prisma Lunar"), se transformando na SAILORMOON, a Guerreira da Lua.

Luna ainda lhe diz que Usagi deverá lutar contra as forças do mal que estão despertando, e localizar as outras guerreiras SAILOR reencarnadas. Fim do primeiro e ultra-azarado episódio!

A partir daí começam as aventuras de Moon\Usagi, que durante a primeira fase da série, enfrentará as forças do Dark Kingdoom (Império das Trevas), e conhecerá outras Sailors que se unirão a ela na luta contra o mal: Sailor Mercúrio, Sailor Marte, Sailor Júpiter e Sailor Vênus serão suas companheiras. Sempre ajudadas pelo misterioso Texudo Mask, herói vestido de fraque e cartola. Juntas, as garotas lutarão con-

tra a Rainha Beriru e seus funcionários, que querem se apoderar do Maboroshi no Kinzuisho (que significa, mais ou menos, "Cristal da Ilusão") e usar seu poder para dominar o mundo. Vai! Você nunca ouviu essa história antes, vai! Nheéééé! Vaí!

Durante a série, o romance entre Usagui e Shido vai se desenvolvendo, mas o coração dela balança também pelo galante Texudo Mask. E tem romance mesmo, com bicotas e não apenas olhares que nem uns e outros. Com qual dos dois gatos Usagi vai ficar? Oh, terrível dúvida para nossa mocinha e mais uma indefinição pros brasileiros!

Há, ainda, muito mais mistérios durante a primeira fase da série (e que se resolvem, eu acho): se Moon e as demais são guerreiras reencarnadas, o que aconteceu com o tal Reino da Lua? Porque elas são "guerreiras reencarnadas"? Existem outras além delas? E quem é Texudo Mask, afinal de contas? Ele é um garçom, um coveiro chic ou um medrosão? Xiii...

Ah, você quer saber? Então não perca a série na Manchete, que SAILOR-MOON vai estar demais! A série é feita originariamente para as garotas, tanto que os papos que rolam são bem meninas. Mas a cenas de transformação e a hora da pancadaria, farão muitos meninos comprar revistas com Sailormoon... escondido, senão a rapaziada tira um pelo!

Ah, sim! Tem bastante perna de fora também! E a Usagi é uma gatinha, né? Tá! E prás meninas não ficarem bravas, já vamos adiantando que os rapazes da série também são bonitões, principalmente os vilões. E, principalmente, a gente vai poder dar algumas risadas. Aqui, não têm armadura apertando gurgumilhos!

- Japan Fury

FICHA TÉCNICA - SAIBA QUEM SUJOU AS MÃOS PARA TE DIVERTIR:
HISTÓRIA ORIGINAL: Naoko Takeuchi.
PRODUTORA: TOEI, qual mais!
DIRETOR: Kunihiko Ikuhara.
DESENHO DOS PERSONAGENS (para a série de TV): Kazuko Tadano.
DESENHO DOS CENÁRIOS: Takamura Mukuo.
MÚSICA: Takanori Arisawa.
ROTEIRO PARA A SÉRIE DE TV: Shigeru Yanagawa, Megumi Sugihara, Sukehiro Tomita, Katsuyuki Sumisawa.
DIREÇÃO GERAL (se alternando no decorer da série): Takuya Igarashi, Kousei Otani, Harume Kosaka, Noriyo Sasaki.
DIRETORES DE ANIMAÇÃO: Masahiro Ando, Taichi Nakamura, Hideyuki Motohashi.
HO! HO! HO!

SAILOR MOON (não sei se você reparou, mas a série leva o nome desta loira aqui...)

NOME: Usagi Tsukino (Pronuncia-se "uságui")
PLANETA GUARDIÃO: Lua
FUNÇÃO NA EQUIPE: Líder das Sailors
UNIFORME: Azul com laços e botas cano longo vermelhas, mudando para branco, com barra amarela e azul no modo Super (Esse visual, só na série Sailor Moon "S", sem data de estréia no Brasil)
IDADE: 14 (Em 1992, ano do início da série)
DATA DE NASCIMENTO: 30 de junho de 1978
TIPO DE SANGUE: "O" Positivo
SIGNO: Câncer
ATAQUES: (Aviso: Durante a primeira série, ela ganha um Bastão que muda de formato conforme aumentam seus poderes. Com exceção do "Tiara Action", todos os outros são dependentes do bastão. A fonte de seu poder é o Cosmic Power - nada a ver com o Cosmo dos Cavaleiros, olhalá!)
Moon Tiara Action
Moon Healing Escalation
Moon Spiral Heart Attack que é seu golpe mais mortal.
Rainbow Moon Heart Attack
PARENTES CONHECIDOS: Kenji Tsukino (pai), Ikuko Tsukino (mãe), Shingo Tsukino (irmão mais novo)
AMIGOS: Oosaka Naru (amiga de classe), Umino Gurio (amigo de classe), Sakurada Haruna (professora), Furohata Motoki (Caixa do fliperama, o que vende as fichinhas)
PAQUERA: Chiba Mamoru e o misterioso Tuxedo Mask
Reparou que o nome dos golpes estão em inglês? É que no desenho original, mesmo sendo dublado em japonês, os golpes são ditos em inglês. Vai-se saber como será aqui... Nós preferimos em inglês, se adaptar tudo pro português vai sair uma baderna. Já pensou? Moon Tiara Action vira "Ação da Tiara da Lua"! É uma bobagem traduzir. Mas o desenho não é meu, não é seu, é dos homi! E os homi vão decidir por nós. Legal, né? É!

COMO DESENHAR MANGÁ

OS OLHOS

por José Roberto, com alhos e crucifixos na porta de casa.

É preciso um certo cuidado ao se desenhar os olhos de um personagem ou ilustração baseado no estilo japonês. Já dizia o poeta, são os espelhos da alma. Assim sendo, os olhos do desenho devem refletir o que vai por dentro do personagem, ou simplesmente aquilo que ele está sentindo. E é isso que diferencia o desenho japonês do "nosso" (que na verdade é uma soma do estilo europeu e americano, ambos já considerados primitivos e ultrapassados).

Naturalmente, o desenho japonês não tem o menor medo de cair no exagero ou ser caricato, mostrando um tipo de olho que não existe de verdade. Em compensação, o desenho ganha em emoção e dinamismo, deixando de ser chato.

Os olhos do mangá já criaram uma pergunta racista e burra: "porquê japonês desenha olho grande? É inveja proquê tem olho pequeno?" O desenhista japonês apenas segue um estilo comum em seu país, da mesma maneira que nós, brasileirinhos, seguimos o estilo Disney (argh!) ou Brian Bolland ou Moebius. Mas mesmo os americanos tem-se entregue ao estilo japonês! Prova de incompetência ou liberdade criativa?

O desenho japonês nos ajuda a ter uma enorme liberdade criativa, já que os limites estão na sua própria cabeça, querido leitor.

Aqui vão alguns exemplos. Use-os como referência. E treine a partir deles. Dedicando-se, você conseguirá atingir um nível razoável.

Ou basei-se num desenhista que você gosta, copiando-o até atingir um estilo próprio. É um outro caminho.

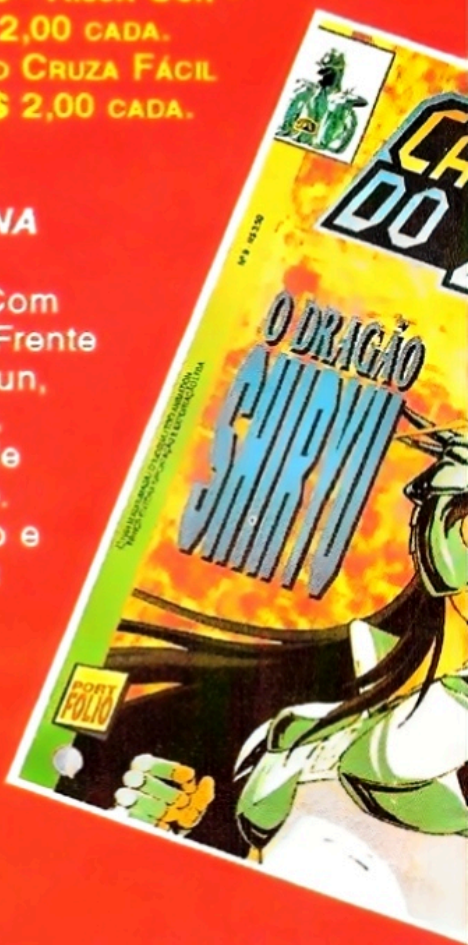
E não desanime. Se nós chegamos aqui, você também pode chegar. Não somos super-homens!

AS MELHORES REVISTAS DOS CAVALEIROS DO ZODÍACO ESTÃO AQUI!

CAVALEIROS DO ZODÍACO - CRUZAFÁCIL - **R$ 2,00** cada exemplar
Publicação com 32 páginas repletas de palavras cruzadas e outras atividades envolvendo nossos heróis. Edições disponíveis: nº 1, nº 2, nº 3 e nº 4.

Os Cavaleiros do Zodíaco Para Colorir - 21 x 28cm. De 1 a 4. R$ 2,50 cada.
Os Cavaleiros do Zodíaco - Passacor - 21 x 28cm. De 1 a 4. R$ 2,50 cada.
Os Cavaleiros do Zodíaco Passatempos - 21 x 28cm. De 1 a 4. R$ 2,50 cada
Os Cavaleiros do Zodíaco - Passa Cor Edição Gigante (28x42cm) R$ 3,50
Os Cavaleiros do Zodíaco - Risca Cor - 14 x 21cm. De 1 a 4. R$ 2,00 cada.
Os Cavaleiros do Zodíaco Cruza Fácil - 14 x 21cm. De 1 a 4. R$ 2,00 cada.

CAVALEIROS DO ZODÍACO ARENA
A mais bonita e criativa revista de atividades de heróis já lançada. Com seis personagens para montar. Frente e verso. Sendo que Seiya e Shun, podem vestir suas armaduras, peça por peça. Com ringue de luta e painel/arena ao fundo. Edição em papel cartonado e capa de luxo. Uma revista que alia jogo de RPG básico à atividades de recortar e montar. Apenas R$ 4,00 o exemplar.



COLEÇÃO REVISTA PÔSTER OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

Com pôsteres individuais dos cinco Defensores de Athena e coletivos dos principais grupos do seriado. Pôsteres impressos com grande qualidade. Promoção Especial. Apenas **R$ 2,50** cada exemplar.

1 - SEIYA
2 - OS DEFENSORES DE ATHENA
3 - HYOGA DE CISNE
4 - SHUN DE ANDRÔMEDA
5 - OS CAVALEIROS DE OURO - Volume 1
6 - OS CAVALEIROS DE OURO - Volume 2
7 - OS CAVALEIROS DE PRATA
8 - IKKI DE FÊNIX
9 - O DRAGÃO SHIRYU
10 - OS CAVALEIROS DE FERRO, BRONZE E FANTASMAS

Para receber qualquer exemplar da Coleção dos Cavaleiros do Zodíaco, basta enviar um cheque nominal ou vale postal (em nome da Nova Sampa Diretriz Editora Ltda) no valor total do pedido + 14% (para as despesas postais), para o seguinte endereço: Estúdio Quadrimix, Rua dos Narcisos, 37 - Mirandópolis SP (SP), CEP 04048-040. Não se esqueça de escrever o nome e o número das edições que você quer adquirir, além de informar a quantidade.

Todos os grandes momentos dos CAVALEIROS DO ZODÍACO

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO MICRO PÔSTER são **20** volumes com **140** imagens de alta qualidade, todas produzidas em computador, com as principais cenas do desenho animado. No verso das imagens, textos de grande impacto, descrevem as situações. Toda impressa em papel brilhante, levemente cartonado e envernizado. Com qualidade jamais vista no Brasil.

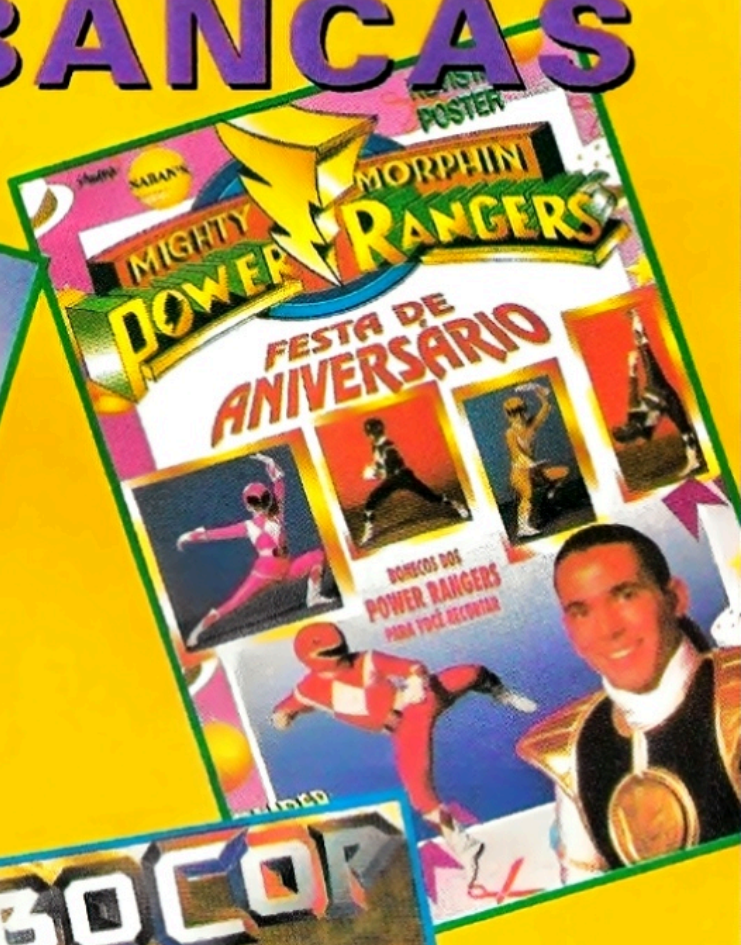
Você pode adquirir cada exemplar avulso ao preço promocional de **R$ 1,00** cada. Ou a coleção completa por apenas **R$ 15,00**

Veja os títulos:

VOLUME 1 - SEIYA DE PÉGASUS - PARTE 1
VOLUME 2 - IKKI DE FÊNIX
VOLUME 3 - SHUN DE ANDRÔMEDA
VOLUME 4 - SHIRYU DE DRAGÃO
VOLUME 5 - MARIN E HILDA
VOLUME 6 - CAVALEIROS DE OURO - PARTE 1
VOLUME 7 - POSEIDON E OS GENERAIS DOS MARES
VOLUME 8 - HYOGA DE CISNE
VOLUME 9 - DEUSA ATHENA
VOLUME 10 - CAVALEIROS DE PRATA
VOLUME 11 - POSEIDON E OS GENERAIS DOS MARES - PARTE 2
VOLUME 12 - CAVALEIROS DE OURO - PARTE 2
VOLUME 13- CAVALEIROS DE PRATA E CAVALEIROS FANTASMAS
VOLUME 14 - CAVALEIROS DE OURO - PARTE 3
VOLUME 15 - CAVALEIROS DE BRONZE - PARTE 1
VOLUME 16 - HILDA E OS GUERREIROS DEUSES.
VOLUME 17 - CAVALEIROS DE AÇO
VOLUME 18 - IKKI E SHUN
VOLUME 19 - SEIYA DE PÉGASUS - PARTE 2
VOLUME 20 - CAVALEIROS DE PRATA - PARTE 3

Você que é fã dos Cavaleiros do Zodíaco precisa conhecer todas as revistas de atividades, estreladas por eles. Todas possuem capa cartonada e plastificada. Cada edição traz um brinquedinho diferente para recortar e montar.

JÁ NAS BANCAS



OS SUPER HERÓIS DA TV

LANÇAMENTOS

SAMPA